

BACKGROUND

It is written that, in the heart of ancient Egypt hundreds of years ago, the High Priest of the day had become annoyed. His people were revolting and refused to continue the sacrifices to Re the God of the Sun. His anger had erupted so he set an ominous curse as punishment to the people.

A great pyramid was erected and at the topmost chamber a shrine was built for Re the Sun-God. The curse was set. Should anything ever block the sun's rays during daylight hours it would be destroyed.

It is now 26th October 1930 and in just 2 hours the moon will totally eclipse the sun, triggering the curse of Re, causing the offending moon to explode, showering the Earth with colossal meteorites thus upsetting the ecological balance and plunging civilisation into a dark age of starvation and conflict.

YOUR MISSION

It is 8 o'clock, you have just landed your bi-plane next to the great pyramid. Your mission is to reach and destroy the shrine of the Sun-God Re, which is located at the apex of the pyramid.

TREASURE

Collect as much as possible - you're gonna be rich! First day's target £125,000.

YOUR EQUIPMENT

- A revolver - plus an ample supply of bullets.
- Your wrist watch - the eclipse is due just before 10 o'clock.
- A water bottle - keep this topped up - it is very hot! It is not healthy to be without water for long periods.
- Your trusty compass - an essential item for successful orientation.

THE SCREEN DISPLAY

- Top left - Ankhs collected.
- Top middle - Value of treasure collected
- Top right - Current state of the eclipse.
- Main window - Freescape 3D generated view of your present surroundings.
- Message display - (Under main window). This normally indicates your current location plus the height of this chamber above sea level shown in cubits, e.g. 24c = 24 cubits. The entrance to the shrine is at a height of 72 cubits.
- Bottom left to right - Wrist watch, water bottle, heart beat, compass.

LOADING - COMMODORE 64

Cassette - TOTAL ECLIPSE Side 1 - TOTAL ECLIPSE II Side 2

Insert the cassette, label upwards, into your cassette player and rewind to the beginning. Hold down the SHIFT key and press the RUN/STOP key and the words LOAD and PRESS PLAY ON TAPE will appear. Start the recorder.

Disc

Insert disc, label upwards, into your disc drive. Type LOAD***,8,1 then press RETURN.

CONTROLS

Move Forward [↑]	Step Size Change [S] SLOW, MEDIUM OR FAST	Look Up [P]
Move Back [↓]	Angle Change [A] SMALL, MEDIUM OR BIG FOR CURRENT STATE SEE HEROGLYPHS ABOVE THE WATCH	Look Down [L]
Turn Left [Q]	U Turn [U]	Face Forward [F] USEFUL IF DISORIENTATED
Turn Right [W]	Draw Gun/ Replace Gun [SPACE]	Height Change [H] STAND OR CROUCH
THESE CONTROLS ABOVE ALSO MOVES SIGHTS IF GUN IS DRAWN	Fire Gun [SHIFT]	Interrupt Game [I] SAVE, LOAD AND ABORT OPTIONS
Rest [R] HOLDING R CALMS THE HEART		

ACKNOWLEDGEMENTS

Total Eclipse & Total Eclipse II have been designed and programmed by Major Developments. Chris Andrew, Ian Andrew, Sean Ellis & Paul Gregory. Cover Artwork by Steinar Lund. Additional artwork and design by Peter Carter. Additional contributions by Kim Carpentier, Helen Andrew, Andy Tait and Mary Moy.

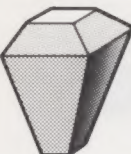
NOTICE

Copyright 1989, Incentive Software Limited, Zephyr One, Calvea Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.

The enclosed software product, all associated artwork and documentation is copyrighted. All rights are reserved by Incentive Software Limited. Unauthorised copying, hiring, lending, performance and broadcasting are strictly prohibited.

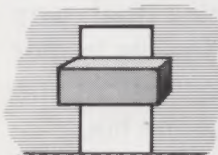
FREESCAPE™ is a trademark of Incentive Software Ltd.

INFORMATION



TREASURE

Touch treasure to collect.



LOCKED CHAMBER BARRIERS

Touch barrier to open. Requires one Ankh.



WATER TROUGHS

Touch trough to collect water

There are many unsolved mysteries, and undiscovered chambers. Watch out for poison darts, many previous explorers have perished by these!

STUERBEFEHLE

Nach Vorne [↑]	Schrittlänge verändern [S] LANGSAM, MITTEL ODER SCHNELL	Nach Oben Schauen [P]
Ach Hinten [↓]	Winkel Verändern [A] KLEIN, MITTEL ODER GROS ZUR FESTSTELLUNG DES AKTUELLEN STANDES, DIE HEROGLYPHEN ÜBER DER UHR BEACHTEN	Nach Unten Schauen [L]
Inks [Q]	180-Grad-Drehung [U]	Geradeaus Sehen [F] NÜTZLICH, WENN MAN SICH VERIRRT HAT
Echts [W]	Revolver ziehen/ Revolver ersetzen (Leertaste) [SPACE]	Höhe Verändern [H] STEHEN ODER KRIECHEN
BEWEGT DIE ZIELVORRICHTUNG, WENN DER REVOLVER GEZOGEN IST	Feuern [SHIFT]	Speil Unterbrechen [I] SICHERN, LADEN UND ABBRECHEN
Ausruhen [R] R - TASTE FESTHALTEN BERUHIGT DEN PULS		

ANMERKUNG

© 1989 Incentive Software Limited.

Das beiliegende Softwareprodukt und alle dazugehörigen Grafiken und Dokumentationen sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten durch Incentive Software Limited. Unbefugtes Kopieren, Leihen, Verleihen, Aufführen und Senden sind streng verboten.

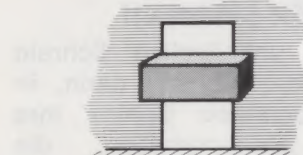
FREESCAPE™ ist ein Markenzeichen der Incentive Software Limited.

INFORMATION



SCHATZ

Zum Sammein Schatz berühren.



BARRIEREN DER VERSCHLOSSEN KAMMERN

Um eine Sperre zu entfernen, braucht man einen Ankh.



WASSERTROG

Wassertrog berühren, um wasser zu holen.

Es gibt viele ungelöste Geheimnisse und unentdeckte Kammern. Aufpassen bei giftigen Pfeilen, denn schon viele vorangegangene Entdecker kamen

ENTRY FORM

WIN A TRIP TO SEE A REAL TOTAL ECLIPSE IN HAWAII!!

The highest documented score on the original Total Eclipse will win a 10 day holiday for 2 to Hawaii!

The winner and a companion will be able to witness the Total Solar Eclipse due in July 1991. The value of this prize is well over £2,000. A trip of a lifetime!

Instructions:- Play Total Eclipse until you have attained the highest score you can. Then draw a map of the locations visited and describe how the score was achieved. The highest verified score (shown as £ on the screen) will win the prize. In the event of a tie, the entrant with the best accompanying map will win the prize. (See full rules overleaf).

Complete the details below, then detach this form. Attach your map and details of how your score was attained to the entry form, then post to:-

Total Eclipse Competition,
Home Computer Club,
Book Club Associates,
SWINDON X, SN99 9XX.

High Score £ _____

Name _____

Address _____

Telephone No. _____

Membership No. _____

Computer owned _____

HINTERGRUND

Es steht geschrieben, daß im Herzen des alten Agypten vor hunderten von Jahren, der damalige Höhe Priester sehr verärgert wurde. Das Volk machte einen Aufstand und weigerte sich, Re, dem Gott der Sonne, weitere Opfer darzubringen. Er konnte seine Wut nicht mehr unter Kontrolle halten und als Strafe sprach er einen unheilvollen Fluch über das Volk aus.

Es wurde eine große Pyramide erbaut und in der obersten Kammer wurde ein Schrein für den Sonnengott Re eingerichtet. Und der Fluch wurde ausgesprochen: Sollte jemals irgend etwas während des Tages die Sonnenstrahlen unterbrechen, dann sollte es zerstört werden.

Wir haben jetzt den 26. Oktober 1930, in knapp zwei Stunden wird der Mond eine totale Sonnenfinsternis herbeiführen und den Fluch des Re auslösen. Dann wird der Mond explodieren und auf die Erde wird ein Schauer von Meteoriten herabregnen und das ökologische Gleichgewicht umkippen. Der ganzen Zivilisation droht eine schwarze Zukunft mit Hungersnöten und Konflikten.

IHR AUFTRAG

Es ist acht Uhr und Sie sind gerade mit einem Doppeldecker neben der Pyramide gelandet. Ihre Aufgabe ist es, den Schrein des Sonnengottes Re, der sich in der Spitze der Pyramide befindet, zu erreichen und zu zerstören.

SCHATZ

So viel wie möglich mitnehmen - und Sie werden reich sein! Das Ziel das ersten Tages 125,000 Pfund Sterling.

DIE AUSTRÜSTUNG

- Ein Revolver - plus ein guter Vorrat an Munition
- Eine Armbanduhr - die Sonnenfinsternis ist für 10 Uhr vorhergesagt
- Eine Wasserflasche - sollte immer voll sein, denn es ist sehr heiß. Es ist nicht gesund, zu lange ohne Wasser zu sein.
- Ein zuverlässiger Kompaß - Der ist unabdingbar, wenn man sich nicht verirren möchte.

DIE BILDSCHIRMDARSTELLUNG

- Oben links - der gesammelten Ankhs
- Oben Mitte - Wert der gesammelten Schätze
- Oben rechts - Stand der Sonnenfinsternis
- Hauptfenster - eine dreidimensionale Darstellung Ihrer gegenwärtigen Umgebung entworfen von Freescape
- Mitteilungen - (unter dem Hauptfenster). Dort ist normalerweise Ihr gegenwärtiger Standort angegeben plus die Höhe der Kammer über dem Meeresspiegel in Cubits, z.B. 24c=24 Cubits. Der Eingang zu dem Schrein befindet sich auf der Höhe 72 Cubits.

Unten, von links nach rechts - Armbanduhr, Wasserflasche, Puls, Kompaß.

LADEN DES COMMODORE 64

Kassette - TOTAL ECLIPSE Seite 1 - TOTAL ECLIPSE II Seite 2.

Schieben Sie die Kassette mit der Beschriftung nach oben in Ihren Kassettenrecorder und spulen Sie diese zurück. Halten Sie die SHIFT - Taste gedrückt und drücken Sie die RUN/STOP - Taste. Die Worte LOAD (Laden) und PRESS PLAY ON TAPE ("Die PLAY - Taste des Kassettenrecorders drücken") erscheinen auf dem Bildschirm. Starten Sie Ihren Kassettenrecorder.

Diskette

Schieben Sie die Diskette mit der Beschriftung nach oben in das Diskettenlaufwerk ein. Tippen Sie dann LOAD***,8,1 ein und drücken Sie RETURN

TEILNAHMEFORMULAR

GEWINNEN SIE EINE REISE UND SEHEN SIE EINE SONNENFINSTERNIS IN HAWAII!!

Die höchste eingereichte und dokumentierte Punktzahl für das Originalspiel von Total Eclipse gewinnt für 2 Personen einen Urlaub von 10 Tagen in Hawaii!

Der Gewinner und eine Begleitperson seiner Wahl können im Juli 1991 Zeugen einer vollständigen Sonnenfinsternis sein. Dieser Preis ist mehr als 6.000 DM wert. Die Reise Ihres Lebens!

Wie Sie teilnehmen können: Spielen Sie Total Eclipse, bis Sie den Ihnen höchstmöglichen Punktestand erreichen. Zeichnen Sie dann eine Karte der von Ihnen besuchten Örtlichkeiten und beschreiben Sie, wie und wo Sie die Punkte erzielt haben. Die höchste anerkannte Punktzahl (diese erscheint als £ auf dem Bildschirm) gewinnt den Preis. Im Falle gleicher Höchstpunktzahlen gewinnt der Teilnehmer mit der besten Karte.

Füllen Sie die Details weiter unten aus und trennen Sie dieses Formular ab. Fügen Sie Ihre Karte mit den Details, wie Sie Ihre Punkte erzielt haben, zum Formular hinzu und schicken Sie beides an:

Total Eclipse Competition,
Home Computer Club,
Book Club Associates,
SWINDON X, SN99 9XX.
GREAT BRITAIN.

Hochstpunktzahl £ _____

Name _____

Adresse _____

Telefonnummer _____

Mitgliedernummer _____

Ihr Computer _____

WIN A TRIP TO SEE A REAL TOTAL ECLIPSE.

COMPETITION RULES

1. The competition is open to all members of the Spectrum, Amstrad, Atari and Commodore Home Computer Clubs who purchase Total Eclipse from the Home Computer Club. The competition may not be entered by employees of BCA or Incentive Software Limited, or their agents or families of BCA or Incentive Software Limited employees and families of BCA or Incentive Software Limited agents, or any person connected with the running of the competition.
2. The prize is a trip for two persons to Hawaii, departing 4th July 1991 from London to witness the Total Eclipse. Return flights, ground transportation to hotels and hotel accommodation only are included in the prize. All meals and other expenses will be at the cost of the prizewinner.
3. The winner will be the entrant with the highest legitimate score from the original Total Eclipse game. All entrants must submit a map of the game verifying how they obtained their high score. The accompanying map will be used by Incentive Software Limited to verify the score. The decision of Incentive Software Limited will be final.
4. In the event of a tie, the prize will be awarded to the entrant who, in the opinion of the editor, submitted the best designed map. The editors decision will be final and no correspondence will be entered into.
5. All entries must be on the original entry form.
6. All entries must be received by 31st December 1989. The result will be announced by 28th February 1990.
7. A full copy of the results will be available after 28th February 1990 to anyone who sends a SAE to the competition address.
8. There is no cash alternative to this prize. In the event of the winner not wishing to accept the prize, then the next highest score will be awarded the prize.
9. The entry form will become the absolute property (including copyright) of BCA. Competition entries cannot be returned.
10. BCA or Incentive Software Limited are not liable for late or lost entries.
11. By entering into the competition, entrants will be deemed to have accepted the conditions of entry and instructions given.

Also available featuring the revolutionary **IRIDESCALE™** system with **SOLID 3D graphics.**



RRP £14.95 Cassette £17.95 Disc



RRP £9.95 Cassette £12.95 Disc

Available from The Home Computer Club or direct from Incentive Software Ltd.

GEWINNEN SIE EINE REISE, UM EINE RICHTIGE SONNENFINSTERNIS ZU SEHEN!

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

1. Am Preisausschreiben können alle Mitglieder der Spectrum, Amstrad, Atari und Commodore Heimcomputer-Klubs teilnehmen, die TOTAL ECLIPSE bei Ihrem Heimcomputer-Klub käuflich erwerben. Von der Teilnahme ausgeschlossen sind alle Angestellten oder Handelsvertreter von BCA und Incentive Software Limited und deren Familienangehörige sowie alle Personen, die an der Organisation des Preisausschreibens beteiligt sind.
2. Der Siegerpreis besteht aus einer Reise für 2 Personen nach Hawaii, Abflug am 4. Juli 1991 von London, um Zeuge der vollständigen Sonnenfinsternis zu sein. Eingeschlossen im Preis sind nur der Hin- und Rückflug sowie der Transport zum Hotel und die Hotelunterkunft selber. Die Kosten für alle Mahlzeiten und andere Ausgaben müssen vom Gewinner des Preisausschreibens selber getragen werden.
3. Sieger ist der Teilnehmer am Preisausschreiben mit der höchsten als gültig anerkannten Punktzahl für TOTAL ECLIPSE. Alle Teilnehmer müssen eine von ihnen selbst angefertigte Karte des Spiels miteinreichen, die bestätigt, wie sie ihre Punkte erzielt haben. Die beigefügte Karte wird von Incentive Software Limited zur Überprüfung der Punktzahl benutzt. Die Entscheidung von Incentive Software Limited ist endgültig.
4. Im Falle eines Unentschiedens zwischen den höchsten erzielten Punktzahlen erhält derjenige Teilnehmer den Preis verliehen, der nach Meinung der Herausgeber die am besten entworfene Karte eingereicht hat. Die Entscheidung der Herausgeber ist endgültig, und es wird keinen Briefwechsel geben.
5. Die Teilnahme muß auf dem Original-Teilnahmeformular erfolgen.
6. Alle Teilnahmeformulare müssen bis zum 31. Dezember 1989 eingegangen sein. Das Ergebnis wird vor dem 28. Februar 1990 bekanntgegeben.
7. Eine vollständige Kopie des Endergebnisses ist nach dem 28. Februar 1990 für jeden erhältlich, der einen an sich adressierten und ausreichend frankierten Umschlag an die Adresse des Preisausschreibens schickt.
8. Es gibt keinen Geldpreis anstelle des Siegerpreises. Sollte ein Sieger den Preis nicht akzeptieren, wird dieser an den Teilnehmer mit der nächsthöchsten Punktzahl vergeben.
9. Das Teilnahmeformular ist nach Eingang vollständiges Eigentum von BCA (einschließlich Copyright). Teilnahmeformulare können nicht zurückgeschickt werden.
10. Weder BCA noch Incentive Software Limited haften für zu spät eingereichte oder verlorengegangene Teilnahmeformulare.
11. Bei Teilnahme am Preisausschreiben wird angenommen, daß die Teilnehmer die Teilnahmebedingungen und angegebenen Richtlinien akzeptieren.

HINTS

1. Heart. Keep your heart beat slow. If this gets dangerously fast you may have a heart attack, so it is best to REST (See Controls).
2. Watch Your Feet. Look before you walk - ensure there is steady ground in front of you by looking down, especially when entering a new area.
3. Entry to the shrine is via the Shabaka Chamber at a height of 72 cubits (72C).
4. Disorientated? Use the face forward control key for quick re-orientation.
5. Leave no stone unturned! Explore everywhere, look around, under and behind everything. Making a map of your travels could be helpful.
6. If all else fails try shooting it.

TOTAL ECLIPSE II THE SPHINX JINX!

Having successfully destroyed the evil shrine, your mission now, in Total Eclipse II, is to rebuild the mighty Sphinx that was destroyed in the ancient revolution. Its former greatness can only be restored before the Eclipse, which is now due in just one hour.

You must locate and collect the 12 parts of the Sphinx that were hidden in the underground network of tunnels and caverns - Good Luck!

You can play Total Eclipse II without having first completed Total Eclipse.

Look out for the Solid Gold Bars!

HINWEISE

1. Herz Das Herz immer langsam schlagen lassen. Wenn es gefährlich schnell schlägt, hat man bald einen Herzinfarkt. Es ist deshalb das beste, sich AUSZURUHEN (siehe Steuerbefehle).
2. Füße im Auge behalten Immer aufpassen, wohin man geht. Nach unten sehen. Sichergehen, daß vor einem nur sicherer Untergrund ist, vor allem, wenn man ein neues Gebiet betritt.
3. Zutritt zum Schrein ist möglich über die Shabaken Kammer in einer Höhe von 72 Cubits (72C).
4. Verlaufen? Dann die Taste für die Geradeaus sehen Funktion betätigen, um sich schnell zu orientieren.
5. Jeden Stein umdrehen Alles erforschen, alles ansehen, alles umdrehen und hinter alles sehen. Wenn man eine Karte von der Reise anfertigt, ist das sicher nützlich.
6. Wenn alles andere nichts mehr hilft, dann schießen.

TOTAL ECLIPSE II THE SPHINX JINX (DAS UNHEIL DER SPHINX)!

Nachdem Sie den unheilvollen Schrein zerstört haben, besteht Ihre Mission darin, in Total Eclipse II der mächtigen Sphinx ihre ursprüngliche Gestalt wiederzugeben, die während einer antiken Revolution zerstört wurde. Ihre ehemalige Größe läßt sich nur vor der Sonnenfinsternis wiederherstellen, die in einer Stunde stattfindet.

Sie müssen die 12 Teile der Sphinx, die sich im unterirdischen Netzwerk der Tunnels und Höhlen versteckt befinden, lokalisieren und diese einsammeln - Viel Glück!

Sie können Total Eclipse II spielen, ohne vorher Total Eclipse beendet zu haben.

Halten Sie Ausschau nach den Goldbarren!

SPECIAL EDITION

TOTAL ECLIPSE PLUS TOTAL ECLIPSE II THE SPHINX JINX COMMODORE 64 TOTAL ECLIPSE

FEATURING **IRIDESCALE™** BY **MAJOR DEVELOPMENTS**

26th October 1930, Egypt.

After a three day journey involving most methods of transport one can think of, and a few one probably would not like to, I arrived at Ankh-Arah village. It was a fairly typical North African town, with dry dirt streets, square whitewashed houses, and a stone well in the main square. I jumped clumsily down from my "taxi" and paid the camel driver his money. Doing a quick calculation in my head I came up with the same answer as when I started the journey - five shillings and sixpence for a six mile camel ride. Captive markets such as helpless English Archaeologists obviously lend themselves to exploitation by the locals...oh, well. At least I had learnt the knack of getting off a camel without landing on my head, and that probably lowered the price by sixpence or so.

The driver unstrapped my two cases and let them drop to the ground. Without any ado he spurred his camel, turned about and was gone, leaving me looking rather lost in a slowly settling cloud of dust.

I retrieved my cases and set off in search of somewhere to stay. It took me twenty minutes to find the only inn in the village: a small sandstone building like all the others, with two bedrooms, a hole in the ground for a latrine and enough insect life to set the whole English population scratching themselves. The owner, who charged in similar vein to the camel driver, grudgingly showed me my room.

Although the straw-stuffed bed was scratchy and lumpy, I fell asleep almost immediately, intending to get up early the next day in order to start my exploration of the gigantic pyramid, which stood in the dried up river valley a couple of miles to the south of the village. That should give me a few hours at least before the eclipse.

As I drifted to sleep, I dreamily wished that I had brought an alarm clock.

I need not have worried. The innkeeper's cockerel awoke me far too early in the morning for my liking. Silently cursing it and the population of bedbugs in the mattress, I dressed and packed my equipment for the day. In a sudden fit of self-reflection, I noted how calmly I was taking it all. The End of the World is, after all, not your normal run-of-the-mill sort of problem. Panicking would have achieved little, so I held back the urge to do so.

The sun was just creeping sleepily over the horizon as I left the hotel and turned south along the little used track that ran to the only airfield within twenty miles.

The mechanic, who seemed to be the only inhabitant of the place, showed me to their only plane. "Tiny" had called ahead and arranged everything in advance, so all I had to do was pay for it. Again.

It was a clapped-out Sopwith Camel. As I climbed into the cockpit, I reflected that, in Egypt, you tend to find yourself travelling by Camel most of the time. The mechanic heaved on the propeller several times before the plane's engine spluttered into life, and only just managed to jump clear of the blades as I rolled forward. I am not an experienced aviator and had no idea as to the practical value of chocks.

Still, he seemed unharmed and gave me a friendly wave as I passed overhead.

At least, I think it was friendly.

It was still early morning by the time I reached the pyramid, and I stood in awe at its base, looking up at its silhouette against the sky. By squinting into the sun I could just make out the tiniest sliver of crescent moon, which would soon eclipse the sun.

All the other exploration work I had conducted had been very much smaller than this, and took months of painstaking effort, researching and training.

It was too big. I would never make it in time. The shrine that "Tiny" had identified was right at the apex.

Skirting the base of the pyramid, I saw the door into the ante-chamber..

incentive SOFTWARE LTD ZEPHYR ONE, CALLEVA PARK, ALDERMASTON, BERKS. RG7 4QW

SONDERAUSGABE

TOTAL ECLIPSE PLUS TOTAL ECLIPSE II THE SPHINX JINX COMMODORE 64 TOTAL ECLIPSE

MIT **IRIDESCALE™** VON **MAJOR DEVELOPMENTS**

Ägypten, den 26. Oktober 1930.

Nach einer dreitägigen Reise, bei der ich alle nur erdenklichen, und manchmal nicht gerade angenehmen, Transportmittel benutzte, kam ich im Dorf von Ankh-Arah an, einer ziemlich typischen Siedlung im nordafrikanischen Stil mit ihren staubigen Straßen, eckigen weißen Häusern und einem Steinbrunnen auf dem Hauptplatz.

Ziemlich unbeholfen sprang ich von meinem "Taxi" ab und gab dem Kameltreiber sein Geld. Nach kurzem Umschlagen der Kosten kam ich zum gleichen Ergebnis wie zu Anfang der Reise - fünf Schillinge und einen Sixpence für einen Kamelritt von sechs Meilen. Bestimmte Märkte wie hilflose englische Archaeologen sind ganz offensichtlich der Ausbeutung durch die örtliche Bevölkerung ausgeliefert... aber da läßt sich nichts dran ändern. Zumindest habe ich gelernt, wie man von einem Kamel wieder runtersteigt ohne zuerst mit dem Kopf aufzukommen, und das hatte wahrscheinlich den Preis um etwa einen Sixpence gesenkt.

Der Treiber schnallte mein Gepäck los und lies es auf den Boden fallen. Ohne großes Aufheben trieb er sein Kamel an und war bald verschwunden, wobei er mich recht verloren aussehend inmitten einer langsam sich setzenden Staubwolke zurückließ.

Ich sammelte mein Gepäck ein und machte mich auf die Suche nach einer Unterkunft.

Es dauerte etwa zwanzig Minuten, bis ich das einzige Gasthaus des Dorfes fand, ein kleines Sandsteingebäude wie alle anderen, mit zwei Zimmern, einem Loch als Latrine im Boden und genug Insekten, um die gesamte englische Bevölkerung zum Jucken zu bringen. Der Besitzer verlangte seinen Preis mit der gleichen Kaltblütigkeit wie die des Kameltreibers und zeigte mir widerwillig mein Zimmer. Obwohl das mit Stroh ausgestopfte Bett kratzig und voller Unebenheiten war, schlich ich fast auf der Stelle ein, und ich nahm mir vor, am nächsten Morgen früh aufzustehen und mit der Erforschung der gigantischen Pyramide zu beginnen, die ein paar Meilen entfernt in einem ausgetrockneten Flußbett stand. Das sollte mir zumindestens einige Stunden vor der Sonnenfinsternis geben.

Während ich langsam einschiel, dachte ich halb im Traum, daß ich einen Wecker hätte mitbringen sollen.

Doch ich brauchte mir da keine Sorgen zu machen. Der Hahn des Gastwirts weckte mich, selbst für meine Bedürfnisse viel zu früh, am nächsten Morgen. Mit stillen Flüchen ließ ich ihn und die vielen Bettwanzen in der Matratze zog ich mich an und packte mir meine Ausrüstung für den Tag zusammen. In einem plötzlichen Moment gedanklicher Reflexion fiel mir auf, wie ruhig ich alles hinnahm. Der Weltuntergang ist, trotz alledem, nicht einfach ein normales Alltagsproblem. Doch Panik hätte jetzt wenig geändert, also versuchte ich, weiterhin die Ruhe zu bewahren.

Die Sonne stieg gerade schräg vom Horizont auf, als ich das Gasthaus verließ und mich auf einen selten benutzten Weg in südlicher Richtung begab, der mich zum einzigen Flugplatz im Umkreis von zwanzig Meilen brachte.

Der Flugzeugmechaniker, der der einzige Bewohner dieses Ortes zu sein schien, zeigte mir das einzig vorhandene Flugzeug. "Tiny" war vorausgeeilt und hatte bereits alles für mich im Voraus arrangiert, so daß ich nur noch bezahlen mußte. Schon wieder.

Es war eine schrottige Sopwith Camel. Und als ich ins Cockpit stieg, dachte ich daran, daß man bei Reisen in Ägypten fast jederzeit etwas mit einem Kamel zu tun hat. Der Mechaniker brauchte einige Versuche, bis er die Propeller angeworlen kriegte, und mit einem Spucken sprangen die Motoren an. Da ich durchaus kein erfahrener Pilot bin und keinerlei Ahnung über die hilfreiche Einrichtung eines Chokes hatte, konnte er gerade noch rechtzeitig aus dem Weg springen, als ich vorwärts rollte.

Er schien unverletzt zu sein und winkte mir freundlich zu, als ich über ihn hinwegflog.

Zumindest denke ich, daß es freundlich war.

Es war immer noch früh am Morgen, als ich schließlich bei der Pyramide anlangte, und ich stand mit einem Gefühl von Ehrfurcht an ihrem Fuße, als ich mir die Silhouette gegen den Himmel anschaute. Mit zusammengekniffenen Augen konnte ich in der Sonne die ersten Zeichen einer Mondschleife erkennen, was bald zu einer vollständigen Sonnenfinsternis führen würde.

Alle bisher von mir unternommenen Ausgrabungsarbeiten waren viel kleiner und dauerten Monate voller Anstrengungen, Forschung und Training.

Diese Aufgabe jedoch war zu groß für mich. Ich würde es nie in der zur Verfügung stehenden Zeit schaffen. Der Schrein, den "Tiny" identifiziert hatte, befand sich direkt an der Pyramidenspitze. Als ich am Fuß der Pyramide entlangging, entdeckte ich plötzlich den Zugang in den Vorraum...

incentive SOFTWARE LTD ZEPHYR ONE, CALLEVA PARK, ALDERMASTON, BERKS. RG7 4QW